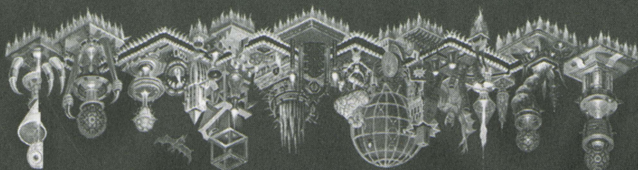


LucasArts Entertainment Company Präsentiert

Afterlife™

Chaos im Jenseits





Chaos im Jenseits

Afterlife™

Tips & Tricks

LucasArts Entertainment Company Präsentiert

I. STRATEGIEN

Sobald Ihr Leben nach dem Tode größer wird, müssen Sie sich um mehr kümmern als nur Straßen und Zonen anzulegen. Sie müssen eine Infrastruktur schaffen und erhalten, die den wirtschaftlichen und personellen Anforderungen entspricht. Zusätzlich können die Geschehnisse auf dem Planeten Ihr Leben nach dem Tode ebenfalls beeinflußen, weshalb Sie auch immer ein Auge darauf werfen sollten, was da unten vorgeht. Dann gibt es auch noch Faktoren wie Schwingungen und den Einsatz spezieller Strukturen, wie zum Beispiel Banken und Häfen. Was erwarten die Mächte des Seins überhaupt? Sie sind ja nur halb-allwissend. Bei all diesen Punkten, die zu beachten sind, ist es ein Wunder, daß überhaupt SEELEN abgefertigt werden. Wir geben Ihnen jetzt einige Strategien, Tips und allgemeine Fausregeln an die Hand, mit denen Sie das Leben nach dem Tode effizienter und optimaler führen können.

WIRTSCHAFT

Sie sollten zunächst klein anfangen nur nur langsam bauen, damit Sie kein übergroßes Gelände zu verwalten haben, falls harte Zeiten anbrechen. Und glauben Sie uns - sie werden anbrechen. Ihr Gehalt bekommen Sie in Form von Himmelspfennigen von den MDS ausgezahlt. Der Betrag ist abhängig von der Anzahl der SEELEN, die im letzten Jahr durch die Tore in Ihr Leben nach dem Tode gekommen sind im Verhältnis zu der der aktuellen SEELEN-Rate. Die SEELEN-Rate (die im unteren Statusfenster in der Fernbedienung angezeigt wird) ist das Verhältnis von der durchschnittlichen Bevölkerungszahl aller Flächenstücke zum aktuellen Jahr. Im Laufe der Zeit sollte das Bevölkerungswachstum einen bestimmten Wert erreicht haben, da sonst die SEELEN-Rate stark abfallen kann.

Jetzt können Sie natürlich annehmen, daß eine Maximierung der permanenten Bevölkerung die beste Idee wäre, da dadurch die SEELEN-Rate und somit auch Ihr jährliches Einkommen erhöht wird. Im Mittelteil des Spiels können Sie die Rate so weit ansteigen lassen, daß es zu teuer wird, angemessene Gebäude zu kaufen, da das Wachstum in dieser Spielphase sehr stark ist und Ihnen hier auch viele Schlechte Dinge die Gebäude angreifen. Wenn Sie diese Faktoren berücksichtigen, werden Sie sehen, daß es gut ist, immer mit einem bestimmten Prozentsatz temporärer Bewohner zu arbeiten. Sind alle Gebäude voller permanenter SEELEN und werden einige dieser Gebäude zerstört, haben die Obdachlosen kein neues Gebäude, in das sie gehen können, da alle anderen noch bestehenden mit permanenten SEELEN gefüllt sind, die sich keinen neuen Platz suchen werden.

WAS PASSIERT AUF DEM PLANETEN?

Sie werden nur bei zwei Gelegenheiten mit den Geschehnissen auf dem Planeten konfrontiert: bei planetaren Katastrophen und wenn Sie die Planetenansicht benutzen, um die Bedingungen auf dem Planeten zu ändern. Bei einer Katastrophe (Überschwemmung, Erdbeben oder Krieg) strömen SEELEN in Ihr Leben nach dem Tode. Ihre erste Reaktion auf eine Katastrophe sollte immer darin bestehen, die Geschwindigkeit auf „Göttliches Einschreiten" zu stellen. Benutzen Sie dann die Diagramme, um zu überprüfen, ob in den Schicksalsstrukturen ausreichend Platz für den kommenden Ansturm ist. Sie sollten dann auch direkt überprüfen, ob Sie ausreichend Platz in den Toren und Ausbildungsstationen haben. Und wenn Sie den Status der Arbeitskräfte nicht erst kürzlich überprüft haben, sollten Sie auch einen Blick auf das Personaldiagramm werfen. Wenn Sie sich so vorbereitet haben, stellen Sie die Geschwindigkeit auf den ursprünglichen Wert zurück und lassen die SEELEN herein.

Mit der Planetenansicht können Sie die Bedingungen auf dem Planeten verändern - gehen Sie mit diesem Instrument vorsichtig um. Speichern Sie das Spiel lieber, bevor Sie experimentieren und bevor etwas schief läuft. Sie können die Einstellungen für Sünden, Technologie und das relative Gleichgewicht der Lehren auf dem Planeten verändern. Wenn Sie am Anfang des Spiels die Technologie verändern, liegen Sie fast immer richtig, da Sie damit den Planetenbewohnbarer machen und ein starkes Bevölkerungswachstum ermöglichen. Sobald der technologische Fortschritt einen bestimmten Punkt erreicht hat, sollten Sie vorsichtiger sein, daß eine fortgeschrittene Technologie das Risiko eines nuklearen Krieges erhöht. Achten Sie auf die Fortschritte, sobald Sie sich diesem Punkt nähern und erhöhen Sie gegebenenfalls die Friedfertigkeit auf dem Planeten, indem Sie die Friedfertigkeit in der Planetenansicht erhöhen.

So lange Sie den Spielstand sicherheitshalber abspeichern (und wenn Sie genug Geld haben) können Sie auch Erfolge erzielen, wenn Sie die Sünden und Tugenden auf dem Planeten vorsichtig verändern. Eine Veränderung der Sünden kann die Zusammensetzung der ankommenden Bevölkerung in Ihrem Leben nach dem Tode verändern. Die einzige Ausnahme bildet dabei Wollust. Eine Erhöhung der Wollust kann zu einer Bevölkerungsexplosion führen, auf die Sie vielleicht nicht vorbereitet sind und die mehrere hundert Jahre anhält, selbst nachdem Sie Keuschheit erhöht haben, um ihr entgegenzuwirken.

Die Lehren haben eine Auswirkung auf das Verhältnis von permaneter zu temporärer Bevölkerung und der Reinkarnationsrate der SEELEN. Aber seien Sie vorsichtig: an den Lehren sollten Sie nur minimale Veränderungen vornehmen, denn sie stellen das „unsichtbarste" System im Leben nach dem Tode dar, das

von Ihnen beeinflußt werden kann. Änderungen im Gleichgewicht der Lehren werden von den MDS (oder wenn Sie lieber möchten, der künstlichen Intelligenz im Spiel) bemerkt und in Listen über lange Zeit geführt. Bringen Sie also nichts ins Ungleichgewicht.

PERSONAL

Sie müssen beim Management des Lebens nach dem Tode drei Aspekte immer kontrollieren - Unterkünfte, Ausbildung und vorhandene Arbeit. Dies können Sie mit Hilfe der Diagramme machen. Die Strukturanzeige liefert Ihnen Informationen darüber, wie stark die Topien und Ausbildungszentren belegt sind. Es ist natürlich eine gute Idee, neue Topien zu bauen oder alte aufzurüsten (was auf lange Sicht allerdings der teurere Weg ist), sobald die alten wegen Überfüllung geschlossen werden. Außerdem müssen Sie auch wissen, wann Ihre Ausbildungszentren voll sind, wobei Sie dann nicht sofort an einen Neubau denken sollten. Damit kommen wir dann zur vorhandenen Arbeit.

Wenn Sie das Diagramm „Personal“ anwählen, erhalten Sie eine Aufstellung aller unbeschäftigten Engel und Dämonen. Diese Werte sollten Sie laufend überwachen. Profis halten diese Anzeige das ganze Spiel über offen. Sie sollten auch jedesmal, wenn Sie von Aria und Japser etwas über unbeschäftgigte Arbeiter hören, die Geschwindigkeit auf „Göttliches Einschreiten“ senken und sie Werte in diesem Fenster betrachten.
Am besten fahren Sie mit etwa 30% importierten Arbeitern. Wenn zu viele Arbeiter im Himmel ohne Beschäftigung sind, zetteln sie in der Hölle einen Aufstand an, bei dem Gebäude zerstört werden. Gleiches gilt für arbeitslose Dämonen. Sind die Zerstörungen so stark, daß die MDS der Meinung sind, daß ein Wiederaufbau unmöglich ist, werden Sie vom Ragnarok n' Roll heimgesucht und Ihrem Leben nach dem Tode wird ein schlimmes Schicksal wiederfahren. Und all dies kam nur durch die Ausbildungszentren, deren Bau zunächst als so gute Idee erschien. Einheimische Arbeiter sind zwar billiger als importierte, aber dafür bekommen Sie auch genau das, wofür Sie bezahlen. Alle Ausbildungszentren sind so eingestellt, daß sie so viele Personen aufnehmen, wie eben möglich. Dies sehen Sie, wenn Sie sie mit der Nahansicht betrachten. Wenn jedoch die Ausbildungszentren jeden aufnehmen, werden die Arbeiter nur minimal ausgebildet und haben einen geringen EQ oder DQ (Engelsquotient oder Dämonenquotient). EQ und DQ geben die Effizienz der Arbeiter an. Der Wert kann zwischen 50 und 150 liegen. Gut ausgebildete Arbeiter haben einen EQ oder DQ von 99 aufwärts. Außerdem sind alle importierten Arbeiter gut ausgebildet. Werden in den Ausbildungszentren alle Personen aufgenommen, liegt die Effizienz bei Verlassen nur knapp über 50, womit die Arbeiter dann nur halb so effizient sind wie importierte Arbeiter. Selektieren Sie aber sehr stark, so erhalten Sie hervorragend ausgebildete Arbeiter mit einer

Effizienz von 150, aber dafür eben nur wenige davon, vielleicht nicht genug, um die Kosten für die importierten Arbeiter wieder hereinzuholen. Experimentieren Sie ein wenig, um die richtige Einstellung herauszufinden. Stellen Sie einen Wert ein, warten Sie ein paar Jahre und schauen Sie dann im Diagramm Personal nach, wie hoch die Kosten sind und wie hoch die Beschäftigung. Für den Anfang ist 50% ein guter Wert, die Arbeiter haben dann einen EQ oder DQ von 100.
Wenn weniger Arbeiter ausgebildet werden, verringert sich auch das Risiko, daß Dämonen oder Engel randalieren. Aber nehmen wir mal an, Sie haben die Geschwindigkeit zu lange auf einen hohen Wert gestellt und vergessen, auf die Diagramme zu achten. Was ist, wenn Japser und Aria Ihnen sagen, daß Sie ein Problem mit unbeschäftigten Arbeitern haben, oder, was noch schlimmer ist, die ersten Heiligenscheine über Gebäuden im Himmel oder in der Hölle zu sehen sind? Mit den Worten eines großen metaphysischen Philosophen gesprochen - „Keine Panik!". Setzten Sie die Geschwindigkeit zurück auf Göttliches Einschreiten und bauen Sie ein paar Häfen. Häfen sind völlig harmlos und können eine Menge Arbeiter aufnehmen. Spätestens jetzt sollten Sie auch die Rate der Absolventen der Ausbildungszentren verringern oder die Zentren ganz deaktivieren. Sie können die Kosten für importierte Arbeiter immer im Auge behalten und bei Bedarf neue Ausbildungszentren eröffnen, aber Sie wären überrascht zu wissen, wie lange Sie mit der angesammelten Arbeitskraft auskommen.

SCHWINGUNGEN

Schwingungen geben an, wie stark Strukturen in Afterlife andere Strukturen beeinflussen. Der wichtigste Aspekt ist, daß Schwingungen die Entwicklung der umgebenden Schicksalsstrukturen behindern oder fördern können. Schicksalsstrukturen entwickeln sich von kleinen Gebäuden zu großen Gebäuden (oder, wenn sie zu lange unterbesetzt sind, zurück in kleinere Gebäude) und je größer ein Gebäude ist, desto mehr SEELEN kann es beherbergen, was sich positiv auf die SEELEN Rate auswirkt. Daher sind evolutionsfördernde Schwingungen auf beiden Seiten des Lebens nach dem Tode nützlich. In Himmel sind gute Schwingungen entwicklungsfördernd und schlechte Schwingungen entwicklungshemmend. In der Hölle dagegen (wie Sie es vielleicht bereits erwartet haben) ist es umgekehrt, gute Schwingungen behindern und schlechte Schwingungen fördern die Entwicklung. Mit Ausnahme der Belohnungen und Bestrafungen und der Siphons haben alle Gebäude die gleichen Auswirkungen auf die Entwicklung. Tore zum Beispiel sind auf beiden Seiten entwicklungshemmend - im Himmel verursachen sie schlechte Schwingungen und in der Hölle gute, die Auswirkung ist also gleich. Wenn Sie Topien oder Spezielle Gebäude errichten wollen, können Sie im Immobilienverzeichnis (Kapitel 2) nachsehen, welche Schwingungen von diesem Bau ausge-

hen und wie weit sie reichen (wie viele Felder nach Norden, Süden, Osten und Westen) und dann dort errichten, wo sie die besten (oder am wenigsten schädlichen) Auswirkungen haben Verwechseln Sie nicht die Reichweite (über wie viele Felder sich die Schwingungen erstrecken) mit der Stärke oder Anzahl der Schwingungen (die Menge der Schwingungen, die ein Gebäude erzeugt). Schicksalsstrukturen stellen einen Sonderfall dar. Jede einzelne Struktur hat völlig eigentümliche Auswirkungen auf das Schwingungsgleichgewicht. Die größtmögliche Struktur kann die meisten guten Schwingungen erzeugen, aber sie kann auch die meisten schlechten Schwingungen erzeugen oder die wenigsten oder gar keine. Da die Reichweite der Schwingungen aber unabhängig von ihrer Stärke immer 1 ist (also nur ein Feld nach Norden, Süden, Osten und Westen wirkt), müssen Sie sich um die Stärke der Schwingung keine so großen Sorgen machen. Aber wenn Sie sich zum perfekten Mikromanager berufen fühlen, können Sie im Immobilienverzeichnis die Schwingungsstärke nachsehen und jedes Flächenstück verriegeln, sobald es maximale Effizienz erreicht hat. Bedenken Sie dabei aber immer, daß Sie neben der Schwingungsstärke auch immer die Bevölkerungsdichte kontrollieren, denn es ist nicht sinnvoll, ein Flächenstück zu verriegeln, wenn seine Kapazität nur gering ausgelastet ist. Eine genauere Erklärung zum Verriegeln von Flächenstücken finden Sie weiter unten in diesem Kapitel.

HÄFEN

Dienen sie nur der Landschaftsverschönerung? Nein, nicht hauptsächlich. Häfen nehmen sehr schnell unbeschäftigte Arbeiter auf und dienen im späterer Spielverlauf, wenn Ihr Leben nach dem Tode größer geworden ist, dem schnelleren Transport der SEELEN über die Flüsse. Wie bei allen anderen Strukturen müssen Sie zwar auch bei Häfen auf die Belegung achten, aber wie bei Toren und Karma Stationsankern sind die Bewohner nur auf der Durchreise und sollten vorerst keine Probleme darstellen. Der Transport von einem Hafen auf der einen Uferseite zu einem Hafen auf der anderen Uferseite kann als direkter Sprung zwischen den Häfen angesehen werden und die Entfernung für die Distanzberechnung beträgt für jeden Hafen 1, das Wasser zählt als distanzlos. Wenn SEELEN an einem Hafen ankommen, müssen sie auf ein Boot warten, wodurch es dazu kommen kann, daß der Hafen auf der einen Seite voll ist, wogegen der auf der anderen Seite leer ist.

LIMBO STRUKTUREN

Wenn die Anzahl der SEELEN die 500 Millionen Grenze übersteigt und Ihnen langsam der Platz für neue Schicksalstrukturen ausgeht, sollten Sie es in Betracht ziehen, Limbo Strukturen zu bauen. Dies sind Tavernen, in die SEELEN, die ansonsten verloren wären, einkehren und ein Jahr lang Bier trinken können. Nach dieser Zeit sehen sie sich dann nach einer neuen Bleibe um. Limbo Strukturen sind etwas einzigartiges, denn sie sind die einzigen Gebäude

in diesem Spiel, die sich selbst zerstören können. Wenn sie soweit überbelegt sind, daß ihnen das Bier ausgeht (und davon haben sie nur einen begrenzten Vorrat), explodieren Limbo Strukturen einfach, wodurch die verwirrten SEELEN auf die Straße geschleudert werden, wo sie nach einer neuen Unterkunft suchen. Sie können den Biervorrat direkt überwachen, indem Sie den Füllstand in der Struktur betrachten oder indem Sie die Nahansicht benutzen.

UNENDLICHKEITSABSAUGER

Unendlichkeitsabsauger müssen direkt neben Felsen plaziert und durch eine Straße mit den Gebäuden Ihres Reiches verbunden werden. Wenn diese Strukturen richtig positioniert sind, saugen sie Unendlichkeitsaufladung aus den Felsen ab und versorgen mit dieser Energie die Gebäude. Das bedeutet, daß diese Gebäude sich erst jetzt voll weiterentwickeln können. Ohne die Aufladung können sie sich nur bis zur Hälfte ihrer eigentlichen Kapazitäten entwickeln, was zur Folge hat, daß sie auch nur die Hälfte an SEELEN aufnehmen können. Die Anzahl der Felsen, die die Absauger direkt berühren, steigert exponentiell die Menge Energie, die der Absauger liefern kann, so daß es wesentlich wirtschaftlicher ist, Ihre Absauger in die Mitte einer Felsengruppe zu plazieren, was Ihnen einige Absauger erspart.

Profi-Tip:
Bedenken Sie, daß die Absauger giftige Abfälle abgeben, was im Himmel die Weiterentwicklung der umliegenden Strukturen behindert, aber in der Hölle einen positiven Effekt auf die Weiterentwicklung hat.
Außerdem können Sie Flüsse als Leitungen für die Unendlichkeitsenergie nutzen, indem Sie den Absauger entweder direkt an einen Fluß plazieren oder an einen Fluß, der an einer Straße liegt. So können Sie alle Gebäude, die diese Straßen oder Flüsse berühren, mit Energie versorgen.

BANKEN

Es empfiehlt sich, Banken bereits früh im Spiel zu bauen, wenn Sie gerade das Geld dafür haben. So sind sie bereits vorhanden, wenn Sie später im Spiel einmal einen Kredit brauchen. Sie sollten Ihre Banken in einem isolierten oder ansonsten ungenutzten Bereich bauen, da sie nicht mit Straßen verbunden sein müssen. Obwohl Sie die Banken bauen und bezahlen müssen, gehören und unterliegen Sie eigentlich den Mächten des Seins. Das gesamte Vermögen, das die Banken einnehmen, geht an die Mächte des Seins und wird nicht dem Reich, in dem sich die Bank befindet, zur Verfügung gestellt und zuerkannt. Um eine Kredit-Transaktion durchzuführen, betrachten Sie Ihre Bank mit der Nahansicht und benutzen die Balance-Schaltfläche, um den Kredit aufzunehmen oder abzuzahlen. Sie können Kredite nur mit einer Laufzeit bis zu 100 Jahren aufnehmen. Da Sie insgesamt 20 Banken bauen dürfen, stehen Ihnen insgesamt 20 Kredite zur Verfügung. Kleinere Banken geben Kredite in Höhe

einer Million Himmelspfennige, größere Banken geben 10 Millionen-Kredite. Die Zahlungsbedingungen sind in den beiden Reichen unterschiedlich. Im Himmel werden Ihre Ratenzahlungen automatisch am Anfang jedes Jahres von Ihrem Gehalt abgebucht. Wenn der Kredit fällig ist, werden Sie gebeten, ihn zurückzuzahlen. Wenn Sie das nicht tun, wird die Bank lediglich weiterhin Zinsen erheben (die Zinseszinsrate für den 1. Kredit beträgt 0,1 Prozent pro Jahr und steigt bei jedem weiteren Kredit um weitere 0,1 Prozent). Sie können Ihre Kredite auch abzahlen, bevor sie fällig werden.
Wenn Sie in der Hölle einen Kredit aufnehmen, werden keine Zinsen berechnet oder Zahlungen abgebucht, allerdings wird die Pauschalsumme in 100 Jahren sofort fällig. Wenn Sie einen Kredit in der Hölle nicht pünktlich zahlen, wird die Hölle Ihre Einnahmen nach folgender Formel pfänden:
(Bet. + (Bet. / (10 x AK))) / SR, wobei Bet. für den geschuldeten Betrag, AK für die Anzahl der Kredite,und SR für die SEELEN-Rate steht.
Ein Beispiel in Worten: Wenn Sie in der Hölle einen Kredit über eine Million Himmelspfennige aufgenommen haben und ihn nach 100 Jahren nicht zurückgezahlt haben, wird die Hölle diese Million zugrunde legen und 100.000 Pfennige addieren (Betrag /(10 x 1 Kredit)). Teilen Sie diesen Betrag durch die SEELEN-Rate und ziehen Sie diese Summe von Ihren jährlichen Einnahmen ab. Bei einer SEELEN-Rate von 1,0 wäre der jährlich von Ihren Einnahmen eingezogene Betrag bei unserem Beispiel 1.100.000 Pfennige. Bei einer Anzahl von 20 aufgenommenen Krediten wäre der Betrag 3.000.000 Pfennige.
Die Mächte des Seins nehmen diesen Betrag ohne Rücksicht ein, auch wenn Ihre Einnahmen durch neu ankommende SEELEN niedriger sind. Wenn Sie im betreffenden Jahr nicht genug SEELEN haben, um den Betrag auszugleichen, wird die Hölle so lange Geld einbehalten, bis die entsprechende Anzahl SEELEN vorhanden ist. Sollten Sie nach 50 Jahren immer noch Schulden haben, kommen - selbstverständlich - die Vier Surfer Des Apocalypso...

SCHLECHTE DINGE UND SPEZIELLE GEBÄUDE

Vielleicht wundert es Sie, daß die Schlechten Dinge sowohl im Himmel als auch in der Hölle stattfinden können, aber, mal im Ernst, Sie sind ja nicht perfekt, Sie sind nur der Schöpfer. Zusätzlich zu den Katastrophen, die gelegentlich Ihren Planeten treffen und Ihnen scharenweise neue SEELEN in Ihr Leben nach dem Tod bringen, gibt es außerdem Schlechte Dinge, die in beiden Reichen geschehen können. Diese werden zufällig losgelassen (außer Sie entscheiden sich, sie im Global-Menü abzuschalten), aber einige werden später im Spiel aktiviert als andere. Je nach Schwierigkeitsstufe können Schlechte Dinge auch früher im Spiel passieren.
Lassen Sie uns für einen Moment ins Abstrakte schweifen. Stellen Sie sich vor, das Leben nach dem Tod wäre Ihr Körper und die Schlechten Dinge wären Krankheiten. Und genau wie Krankheiten beeinträchtigen die Schlechten

Dinge Ihre Körperfunktionen, insbesondere die fünf Sinne. Jedes der Schlechten Dinge ist an eine Sinneswahrnehmung gebunden. Aber wie für Krankheiten gibt es für jedes der Schlechten Dinge eine Heilungsmethode: Die Speziellen Gebäude, die von den Mächten des Seins für gewisse erreichte Bevölkerungszahlen zur Verfügung gestellt werden. Wenn Sie eine solche Bevölkerungszahl erreicht haben, bekommen Sie eine Mitteilung, daß Ihnen die Mächte des Seins eines der Speziellen Gebäude zur Belohnung geben werden. Sie haben Zugriff darauf durch das Geschenk-Icon auf der Fernbedienung. Versuchen Sie, Ihre Speziellen Gebäude so zentral wie möglich zu plazieren (auch wenn dies in der Hölle schwierig ist, da alles sehr ausgedehnt ist), so daß sie möglichst große Teile Ihres Reiches beschützen können. Außerdem ist es von Vorteil, sie zentral zu plazieren, da sie entwicklungsfördernde Schwingungen abgeben.

Profi-Tip:
Wenn Sie die Schwierigkeitsstufe „Leicht" oder „Mittel" spielen, ist es möglich, ein Spezielles Gebäude zu zerstören und an einem anderen Ort wieder aufzubauen, der entwicklungsmäßig einen Blitzstart gebrauchen könnte. Manchmal, wenn Sie einen echt sturen Block von Schicksalsstrukturen haben, der sich beim besten Willen nicht weiterentwickelt, wird es das Spezielle Gebäude schon hinbiegen. Leider funktioniert der Trick nicht in der höchsten Schwierigkeitsstufe.

Auf den folgenden Seiten sehen Sie die einzelnen Schlechten Dinge und die sie bekämpfenden Speziellen Gebäude im Überblick.

PARADIESVÖGEL
Vögel fliegen über das Himmlische Reich und hinterlassen ätzende Erinnerungen an ihr Vorbeikommen, die die Nutzungsdauer der getroffenen Gebäude um bis zu 75 Jahre verkürzen.
Assoziierter Sinn: Sehen
Spezielles Gebäude: Das Sehkraftverstärkungsdings, das Vögel im Umkreis von 8 Flächenstücken abschießt. Belohnung für 50.000 SEELEN im Himmel.

FLEDERMÄUSE DER HÖLLE
Fledermäuse fliegen über das infernalische Reich und hinterlassen düngende Substanzen, die die Nutzungsdauer der getroffenen Gebäude um bis zu 75 Jahre verkürzen.
Assoziierter Sinn: Sehen
Spezielles Gebäude: Die Häßlichkeitsmaschine, die Fledermäuse im Umkreis von 8 Flächenstücken abschießen kann. Belohnung für 50.000 SEELEN in der Hölle.

HIMMLISCHER BLUES
Gewitterwolken bedecken die Himmlische Landschaft, treiben den Pöbel hinfort und machen alles, was sie bedecken, für bis zu 75 Jahre unbrauchbar.
Assoziierter Sinn: Hören
Spezielles Gebäude: Das Gehörverbesserungsembophon, das Himmlische Flächenstücke im Umkreis von 9 Flächenstücken davor schützt, den Blues zu bekommen. Belohnung für 500.000 SEELEN im Himmel.

DISCO INFERNO
Der Disco Dämon tanzt lässig über die Landschaft und zertrampelt jede Menge Gebäude, denn er ist völlig in sich selbst versunken.
Assoziierter Sinn: Hören
Spezielles Gebäude: Der Dämon verdrückt sich aus einem Umkreis von 9 Flächenstücken um die Murksmäßige Mißklang-Maschine- Belohnung für 500.000 SEELEN in der Hölle.

PARADIESISCHE WÜRFEL
Eine riesige Hand veranstaltet ein Würfelspiel im Universum. Vorsicht, die taumelnden Dinger zertrümmern Ihre Grundstücksflächen, während sie umherfliegen.
Assoziierter Sinn: Fühlen
Spezielles Gebäude: Die Würfel machen sich im Umkreis von 12 Flächenstücken um den Flauschigen Behaglichkeitsspender aus dem Staub, der die Belohnung für 500 Millionen SEELEN im Himmel ist.

DIE HÖLLE FRIERT EIN
Eine zur Jahreszeit unpassende Eisstarre befällt die Hölle, und alle eingefrorenen Gebäude sind für bis zu 75 Jahre außer Gefecht gesetzt.
Assoziierter Sinn: Fühlen
Spezielles Gebäude: Das Tastsinn-Herabsetzungsdingsbums, das im Umkreis von 12 Flächenstücken diese warm und weich hält. Belohnung für 500 Millionen SEELEN in der Hölle

HIMMELSNASE
Eine gigantische Nase fliegt über die Hölle, schnaubt Grundstücksboden in sich hinein...und bläst in zufälliger Reihenfolge entsprechende Exkremente in den Himmel.
Assoziierter Sinn: Riechen
Spezielles Gebäude: Im Himmel hat die Nase eine allergische Reaktion auf den 10 Flächenstücke weit reichenden Schutz des Himmelsduft-Atomisierers. In der Hölle wird die Nase aus einem Radius von 10 Flächenstücken um die Fantastisch-Faulige Furz-Fabrik vertrieben. Beide Gebäude sind Belohnungen für das Erreichen von 5 Millionen SEELEN im jeweiligen Reich.

HÖLLE IM HENKELKÖRBCHEN
Ein riesiger Picknickkorb überfliegt den Himmel, rafft saftige Portionen Grundstück zusammen und verteilt seine Abfälle in zufälliger Reihenfolge über die Hölle.
Assoziierter Sinn: Schmecken
Spezielles Gebäude: Im Himmel schafft das Kremige Karamelschloß eine wohlschmeckende Zone, die im Umkreis von 11 Flächenstücken immun gegen den Korb ist. In der Hölle verscheucht der Widerlichkeitsurquell in einem Radius von 11 Flächenstücken das Körbchen. Beide Gebäude sind Belohnungen für das Erreichen von 50 Millionen SEELEN im jeweiligen Reich.

Wie wäre es, die Option „Schlechte Dinge“ abzuschalten? Der Nachteil ist, daß durch Deaktivieren der Schlechten Dinge Ihre SEELEN-Rate halbiert wird. Bis Sie eine wirklich respektable Geldsumme und wenigstens 100 Millionen SEELEN haben, ist es die Sache nicht wert. Wenn Sie es jedoch trotzdem wollen, können Sie die Option unter „Schlechte Dinge“ im Global-Menü anwählen.

AUFRÄUMEN NACH SCHLECHTEN DINGEN
Sobald Sie bemerken, daß in Ihrem Leben nach dem Tode Schlechte Dinge passieren, sollten Sie die Geschwindigkeit auf Göttliches Einschreiten heruntersetzen und die Flächenstücke in der entsprechenden Hälfte abflachen. Dadurch erhalten Sie die beste Sicht und können die Schäden beheben, ohne mehr SEELEN als nötig zu verlieren.

Wenn der Himmel den Blues hat oder die Hölle zufriert, sollten Sie zunächst sehen, ob es Tore gibt, die davon nicht betroffen sind. Wenn der ganze Himmel den Blues hat oder die Hölle komplett zugefroren ist (inklusive der Tore), dann sind Sie noch glücklich davongekommen und müssen nur warten, bis der Zustand vorüber ist. Wenn nur ein Teil der Fläche betroffen und ein Tor davon unberührt ist, sollten Sie in der verbleibenden Fläche um das Tor Schicksalsstrukturen anlegen, um die einkommenden SEELEN aufnehmen zu können. Diese Strukturen können Sie wieder zerstören, sobald die Schlechten Dinge vorüber sind. Wenn nur ein Teil der Fläche betroffen ist, müssen Sie auch darauf achten, daß zumindest eine Karma Station durch eine Straße mit den restlichen Strukturen verbunden ist.

Alle anderen schlechten Dinge betreffen immer nur isolierte Flächen und Gebäude. Nach diesen Dingen können Sie die zerstörten Einrichtungen einfach wieder neu aufbauen. Wurden neue Gebäude zufällig irgendwo plaziert, können Sie diese jederzeit zerstören, wenn Sie nicht dicht genug an bestehenden Strukturen liegen und so leicht zu erreichen wären.

Nach einem Angriff der Vögel können Sie die betroffenen Gebäude entweder zerstören und neu aufbauen oder einfach warten, bis die Aufräumarbeiten vorüber sind. Letzteres kann aber bis zu 75 Jahre dauern, wobei der Maximalwert nur sehr selten erreicht wird. Fledermausguano hat allerdings teilweise eine andere Wirkung. Er erhöht die Effizienz der Bestrafungen (was auch Sinn macht). Auf alle anderen Strukturen wirkt er wie Vogelmist im Himmel und reduziert die Kapazität auf die Hälfte.

FLÄCHENSTÜCKE VERRIEGELN

Eine der fortgeschritteneren Methoden zur Verwaltung von Himmel und Hölle haben wir bereits in paar Seiten zuvor kurz angesprochen - das Verriegeln von Flächenstücken zum Zeitpunkt des höchsten evolutionsfördernden Schwingungslevels. Dadurch geben sie die maximal mögliche Anzahl positiver Schwingungen ab, die die Gebäude im Umfeld beeinflussen. Nehmen wir zum Beispiel die Belohnung „Climax-Autokino". Wenn Sie nun im Immobilienverzeichnis nachschlagen, sehen sie, daß dort ein Wert von +6 steht, der Maximalwert positiver Schwingungen (die im Himmel entwicklungsfördernd sind). Außerdem steht diese Belohnung an Platz 9 von maximal 12 auf der Entwicklungsstufe. Dies ist recht hoch, weshalb Sie dieses Flächenstück auf dieser Entwicklungsstufe nun verriegeln sollten. Achten Sie aber darauf, Flächenstücke nicht zu früh zu verriegeln, da die sie dann noch zu wenig SEELEN aufnehmen können, und damit der Gewinn durch die geringen Schwingungen wieder aufgehoben ist. Bedenken Sie auch, daß die von Schicksalsstrukturen ausgehenden Schwingungen nur jeweils ein Feld um die Struktur herum wirken. Wenn Sie eine Struktur entdecken, die noch nicht viele SEELEN enthält, weil Sie noch am Anfang des Spiels sind, verschließen

Sie sie nicht. Die Steigerung der SEELEN-Rate durch ein mögliches Bevölkerungswachstum ist wertvoller als die Schwingungen, die von der Struktur ausgehen. Sie können auch die Kartenansicht benutzen, um zu sehen, welche Strukturen am effizientesten arbeiten.

WACHSTUMSSTRATEGIEN

Für einen fortgeschrittenen Spieler ist auch das Verständnis der Hintergründe des Wachstums im Spiel von großer Bedeutung. Ihr Leben nach dem Tode wird drei große Phasen durchleben. In der ersten Phase, in der die Bevölkerungszahl zwischen 0 und 5 Millionen liegt, ist die Organisation recht einfach. Sie sind ziemlich frei in Ihren Entscheidungen, was zu bauen ist. Lassen Sie die Schlechten Dinge eingeschaltet und Sie müssen sich nicht zu viele Gedanken über Ihre finanzielle Lage machen.

In der zweiten Phase, von 5 Millionen bis 200 Millionen Einwohnern, haben Sie die schwerste Strecke vor sich. In dieser Zeit wird Ihnen langsam der Bauplatz knapp und Sie müssen stark auf die Effizienz und Ihre Finanzen achten. Während die SEELEN in großen Zahlen in Ihr Leben nach dem Tode strömen, müssen Sie auch geplante Zonen aufgeben, damit die bebaute Fläche nicht zu schnell wächst. Schauen Sie dazu am oberen Rand der Fernbedienung auf die Balken und Sie sehen, welche Sünden/Tugenden bald voll sein werden. Vielleicht wollen Sie nun auch gelegentlich die Schlechten Dinge abschalten (bedenken Sie, daß dies Ihre SEELEN-Rate negativ beeinflußt) und den einen oder anderen Kredit aufnehmen. Das wichtigste ist, Veränderungen so vorsichtig wie möglich vorzunehmen - errichten Sie keine zu großen Zonen und bauen Sie keine zu großen Ausbildungszentren oder Topien - und öfter die beiden Helfer zu befragen.

Nach 200 Millionen SEELEN wird die Sache wieder etwas einfacher. Wenn Sie eine gewisse finanzielle Sicherheit erreicht haben, können Sie die Schlechten Dinge über längere Zeit hinweg abschalten und etwas mit den Limbo Strukturen experimentieren. Sie sollten nun genug Geld haben, um sich ein wenig mit dem Mikromanagement beschäftigen zu können, damit sich die Gebäude langsam entwickeln oder einfach die Autobalance Funktion benutzen. Sie können es sich erlauben, ein paar SEELEN zu verlieren. Und wenn Sie es geschafft haben, in einem Teil eine Milliarde SEELEN zu erreichen, können Sie mit Liebesdomen und Haßkuppeln spielen.

LIEBESDOME UND HASSKUPPELN

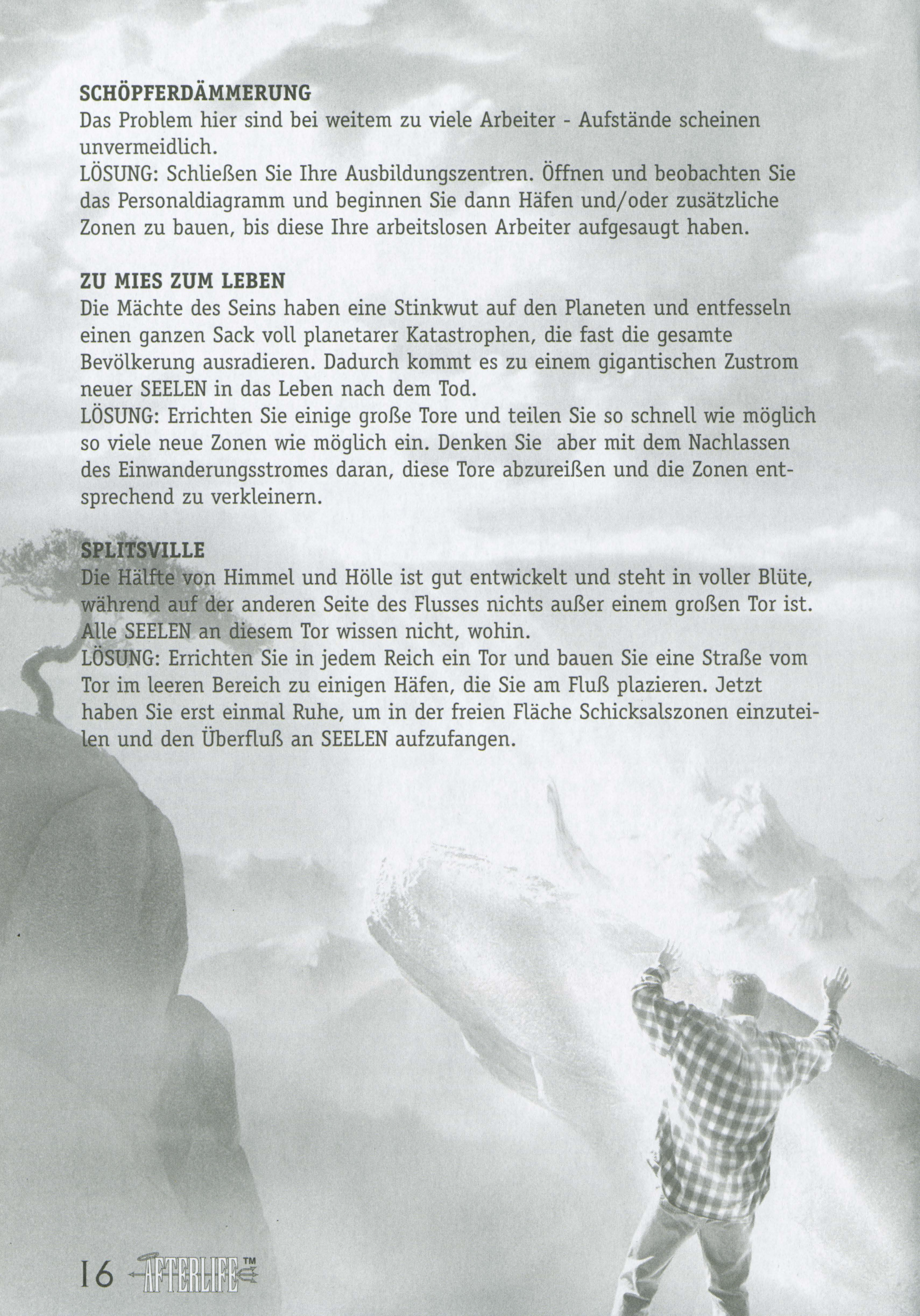
Sie erhalten Liebesdome und Haßkuppeln, wenn Sie im Himmel bzw. in der Hölle 1 Milliarde SEELEN erreicht haben. Eine Haßkuppel ist eine komplett eigenständige Minihölle und ein Liebesdom ein komplett eigenständiger Minihimmel. Jedes dieser Gebäude beherbergt eine große Anzahl SEELEN und

kümmert sich selber um sie. Sie haben keine Ausgaben für Arbeit, sie sind immer perfekt ausbalanciert, die Reinkarnation wird abgewickelt und sie geben eine große Menge entwicklungsfördernder Schwingungen ab. Wenn Sie diese Strukturen mit der Nahansicht betrachten, werden Sie sehen, daß Sie genau wie bei den Ausbildungszentren bestimmen können, wie viele SEELEN Zutritt erhalten sollen. Je nachdem, wie hoch Sie diesen Wert einstellen, können Sie jede SEELE aufsaugen lassen, die vorbeikommt, dauerhaft oder auch nur vorübergehend.
Jetzt können Sie natürlich fragen, warum man nicht einfach alle SEELEN in diese Strukturen lassen sollte. Schließlich sind Liebesdome und Haßkuppeln wohl der Traum eines jeden Schöpfers. Warum sollten Sie nicht einfach so viele SEELEN in die Strukturen stopfen, wie nur eben möglich? Nun, wie bei den meisten schönen Dingen ist es nicht ganz so einfach. Es stellt sich heraus, daß die Bevölkerung in diesen Gebäuden, obwohl sie bald bis zu dem angezeigten Wert der Gesamtbevölkerung ansteigt, nicht als Teil der Durchschnittsbevölkerung mit in die Kalkulation Ihrer SEELEN-Rate einfließt. Außerdem werden Sie bald eine Menge leerer Schicksalsstrukturen und arbeitslose Arbeiter haben, wenn immer mehr SEELEN in Liebesdome und Haßkuppeln gehen (Sie kennen ja bereits die Probleme, die arbeitslose Arbeiter verursachen), da sie bereits vollständig mit Arbeitern ausgestattet sind, die von den MDS ausgebildet und bezahlt werden. Während Sie sich der Grenze von einer Milliarde SEELEN nähern, sollten Sie also anfangen, die Aufnahmequoten Ihrer Ausbildungszentren mittels des Balance-Schiebereglers der Nahansicht herunterzuschrauben oder sie allesamt schließen. Wenn Sie erst einmal Liebesdome und Haßkuppeln installiert haben, sollten Sie den Rest der Bevölkerung mit der Kartenansicht, den Diagrammen und der Nahansicht prüfen, um zu sehen, wo Sie weiter durch Abreißen von leeren Gebäuden Ihr Reich rationalisieren können.

SZENARIEN

DANTE´S SITCOM

Dieses außerordentlich schöne, klassische Leben nach dem Tod hat einige ernsthafte Probleme mit der Effizienz. Die konzentrischen Kreise der Hölle sehen vielleicht toll aus, aber sie richten katastrophalen Schaden bei der Effizienz an.
LÖSUNG: Errichten Sie viele Absauger und plazieren Sie strategisch günstig so viele Spezielle Gebäude, wie Sie bekommen können (vernichten Sie dazu gegebenenfalls Schicksalsstrukturen, wenn es notwendig ist - achten Sie aber auf die Straßenverbindungen). Prüfen Sie die Effizienz, während Sie neue Absauger bauen. Plazieren Sie im Himmel Verbindungsstraßen (insbesondere im Bereich der Ecken) und errichten Sie einige zentrale Tore.



SCHÖPFERDÄMMERUNG

Das Problem hier sind bei weitem zu viele Arbeiter - Aufstände scheinen unvermeidlich.
LÖSUNG: Schließen Sie Ihre Ausbildungszentren. Öffnen und beobachten Sie das Personaldiagramm und beginnen Sie dann Häfen und/oder zusätzliche Zonen zu bauen, bis diese Ihre arbeitslosen Arbeiter aufgesaugt haben.

ZU MIES ZUM LEBEN

Die Mächte des Seins haben eine Stinkwut auf den Planeten und entfesseln einen ganzen Sack voll planetarer Katastrophen, die fast die gesamte Bevölkerung ausradieren. Dadurch kommt es zu einem gigantischen Zustrom neuer SEELEN in das Leben nach dem Tod.
LÖSUNG: Errichten Sie einige große Tore und teilen Sie so schnell wie möglich so viele neue Zonen wie möglich ein. Denken Sie aber mit dem Nachlassen des Einwanderungsstromes daran, diese Tore abzureißen und die Zonen entsprechend zu verkleinern.

SPLITSVILLE

Die Hälfte von Himmel und Hölle ist gut entwickelt und steht in voller Blüte, während auf der anderen Seite des Flusses nichts außer einem großen Tor ist. Alle SEELEN an diesem Tor wissen nicht, wohin.
LÖSUNG: Errichten Sie in jedem Reich ein Tor und bauen Sie eine Straße vom Tor im leeren Bereich zu einigen Häfen, die Sie am Fluß plazieren. Jetzt haben Sie erst einmal Ruhe, um in der freien Fläche Schicksalszonen einzuteilen und den Überfluß an SEELEN aufzufangen.

2. IMMOBILIENVERZEICHNIS

Die Beschreibungen der Gebäude, die Sie in der Nahansicht erhalten, machen einen Teil der Unterhaltung in Afterlife aus. In diesem Kapitel finden Sie eine Gesamtliste dieser Gebäude, da es im Spiel vorkommen kann, daß einige Entwicklungsstufen schnell übersprungen werden und Sie daher einige Gebäude nie zu Gesicht bekommen. Zusätzlich sind in dieser Liste auch die Schwingungen aufgeführt, die die Gebäude verursachen und der Platz, den sie benötigen.

Positive Schwingungen (gekennzeichnet durch „+" wirken sich im Himmel gut auf die Entwicklung aus, negative (gekennzeichnet durch „-") schlecht. In der Hölle ist dies natürlich umgekehrt. Alle Schwingungen von BELOHNUNGEN und BESTRAFUNGEN wirken nur ein Feld um die Quelle herum. Das bedeutet, daß eine BELOHNUNG mit einer Schwingung von +1 eine gute Schwingung mit dem Wert 1 auf alle angrenzenden Felder bewirkt.

BELOHNUNGEN

Bezeichnung	Schwingung
Zonen der Zufriedenheit	0
Urlaubsdias der Götter	-5
Der Gute Nachbar	-4
Cafés der großen Worte	-3
Karaoke-Keller	-2
Neu ist treu	-1
Das Recht des Siebten Himmels	0
Der Chor der Unbesiegbaren	+1
Himmel der zum Tanz Berufenen	+2
Theater des letzten Vorhanges	+3
Neid Aid	+4

Bezeichnung	**Schwingung**
Musen-Park	+5
Brahmanische Bullen Begeisterungs-Ranch	+6
Zonen der Großzügigkeit	0
Das wäre Ihr Preis gewesen	+2
Wer suchet, der findet	+4
Die passende Lücke	+6
Die Unendliche Fernsehserie	+4
Das unglaubliche Glücksrad	+2
Flohmarkt	0
Land der Verlorenen Spielzeuge	-2
Der Basar	-4
Happy Birthday!	-6
Die Sammlerbörse des fehlenden Stücks	-4
Casino Royale	-2
Asketische Berge	0
Zonen der Mäßigkeit	0
Die Perfekte Party	-4
Schlaraffenland	-2
Deus Ex Diner	0
Schweinehimmel	+2

Bezeichnung	Schwingung
Gasthof der Götter	+4
Spaßige Scheunen	+6
Picknickhausen	+4
Strandvergnügen	+2
Zahnzersetzende Zucker-Zonen	0
Ewigkeitsfest	-2
Bacchanalia	-4
Party-Stadt	-6
Zonen des Fleißes	0
Zu Hause ist es am schönsten	+5
Der ewige Nachmittag	+4
Es ist ein Katzenleben	+3
Tante-Emma-Läden	+2
Bibliothek des Unendlichen	+1
Fleiß-Kongress	0
Paradies-Universität	-1
Himmelmann & Co.	-2
Wolke Neun-Laboratorien	-3
Fleiß-Türme	-4
Göttliche Maschinen	-5

Bezeichnung	**Schwingung**
Unendliche Weiten	-6
Zonen der Keuschheit	0
Valentin-Stadt	-2
Die einzige nicht-schäbige Singles-Bar in der Schöpfung	-4
Die kosmischen Massagetische für die Perfekte Stelle	-6
Paläste der wahren Liebe	-4
Venushügel	-2
Hochzeitsspaß	0
Schiffbrüchige	+2
Liebestunnel	+4
Climax-Autokinos	+6
Der perfekte Abend	+4
Die Göttliche Romantische Komödie	+2
Cherubopolis	0
Zonen der Friedlichkeit	0
Perfekte Spielplätze	+4
Angelplätze	+2
Himmlische Beschwerdestelle	0
B.S.E., Betriebsratsbüro	-2
Fröhliche Jagdgründe	-4

Bezeichnung	Schwingung
Pagode der Friedlichen Krieger	-6
Konsulat des Himmels	-4
Platsch-Kriege	-2
Brettspiele	0
Macht kaputt, was Euch kaputt macht!	+2
Schwerter zu Pflugscharen	+4
Golfplatz der 19 Löcher	+6
Zonen der Bescheidenheit	0
Tortenschlacht	-1
Pressekonferenz	+2
Sie sollten zum Film gehen	-3
Bescheidographie	+4
Der rote Teppich	-5
Leichenschmaus	+6
Monumente der Bescheidenheit	-5
DNS-Park	+4
Die Schlüssel der Stadt	-3
Die Himmlische Welle	+2
Nacht der Auszeichnungen	-1
Blick in die Sterne	0
Zonen der Allgemeinen Tugenden	0

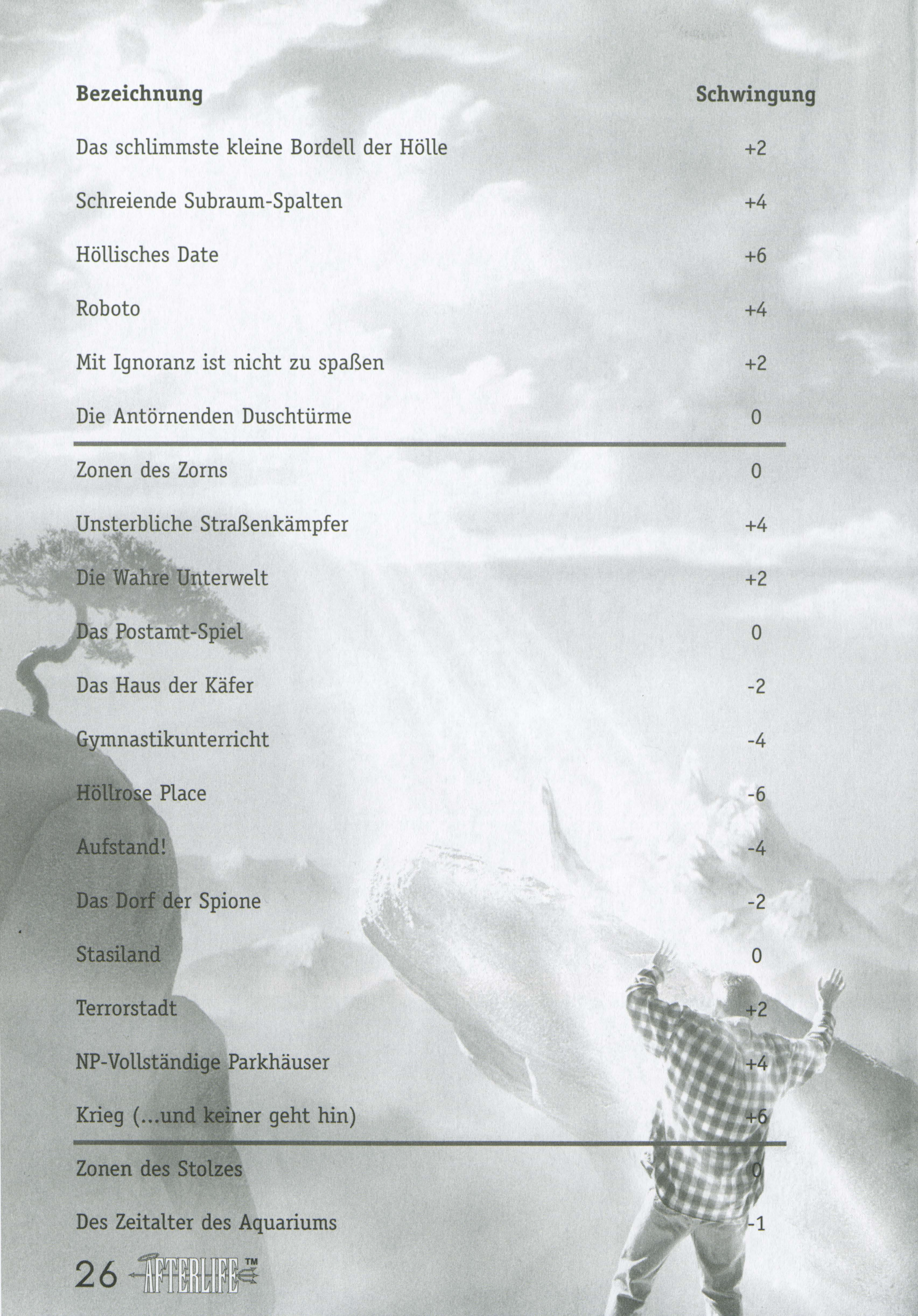
Bezeichnung	Schwingung
Und wenn sie nicht gestorben sind...	-2
Garten der Sterblichen Erleichterung	0
Zeitungskioske der ewigen Wunder	+1
Die Zeit heilt alle Wunden	+2
„Engel-für-einen-Tag“ Workshops	+1
Parks der persönlichen Freiheit	0
Animalischer Magnetismus	-2
Traumadies	-3
Fiction Pulp	-4
Stadt der Glücklichen	-3
Himmlische Heimat der späten Einsicht	-2
Zelt-Zufriedenheit	-1
Das lustige Volksfest	0
Die unvergleichliche Kapelle	+1
Radikale Einkaufspassagen	+2
Vergnügungsparaden	+3
Ewige Hoffnungsquellen	+4
SimSimSimSimSim	-6
Das Spiel „Afterlife“	0
Vergnügungspark „Wie im Himmel“	+6

BESTRAFUNGEN

Bezeichnung	Schwingung
Zonen des Neids	0
Kurve der Toten	-5
Aus der Pfanne	-4
Die Schuhe eines anderen	-3
Verdammtenumfrage	-2
Einkaufspassage „Südlich des Himmels“	-1
Amphitheater der Angst	0
Nur keine Flugangst	+1
Octoplex 666	+2
Serpentinen-Berge	+3
Städte der Körperlosen	+4
Aufzüge & Co.	+5
Neidhammel-Burgen	+6
Zonen der Habgier	0
Stadt der Blöden	+2
Das Kollektiv	+4
Bingodingsda!	+6
Räuberische Insel	+4
Zeche oder Tücke	+2

Bezeichnung	Schwingung
Auf der falschen Seite gelandet	0
Wetten, daß...nicht?	-2
Schreckensbörse	-4
Karussels der Habgier	-6
Baden-Baden (hier werden Sie mächtig verladen)	-4
Die Jagd der Müllmänner	-2
Karriereleiter	0
Zonen der Maßlosigkeit	0
Currywurst-Inferno	-4
Klebrige Spezialitäten	-2
Stecknadel-Pizza	0
Schlimme Parties	+2
Das mehrdimensionale Haus der Parasiten	+4
E. Coli Hütte	+6
Renaissance Theater des Schmerzes	+4
Nicht-so-Göttliche Kabarett Clubs	+2
Bahb's Brunch-Buffet	0
Schmuddel und Söhne - Süßigkeitenfabrik	-2
Soylent Gelb	-4
Die Eingeweide der Hölle	-6

Bezeichnung	Schwingung
Zonen der Trägheit	0
Die Krätze	+5
Werkstätten des Schweißes	+4
Bittere Erntefelder	+3
Der nachgemachte Himmel	+2
Die Sekretariats-Feuertaufe	+1
Grabes-Konsequenz	0
Verdammten-Treffen	-1
Sisyphus-Berge	-2
Der Zauberwald des Kabelfernsehens	-3
Den Teufel herausprügeln	-4
Sisyphus-Fabriken	-5
Vergnügungsparks der 666 Fähnchen	-6
Zonen der Wollust	0
Lust-Gefriertruhen	-2
Peinigende Peep Show-Pavillions	-4
Der Waschsalon	-6
Lilafarbenes Leiden der Lust	-4
Bikini Beach Barbecue!	-2
Geisterstadt	0



Bezeichnung	Schwingung
Das schlimmste kleine Bordell der Hölle	+2
Schreiende Subraum-Spalten	+4
Höllisches Date	+6
Roboto	+4
Mit Ignoranz ist nicht zu spaßen	+2
Die Antörnenden Duschtürme	0
Zonen des Zorns	0
Unsterbliche Straßenkämpfer	+4
Die Wahre Unterwelt	+2
Das Postamt-Spiel	0
Das Haus der Käfer	-2
Gymnastikunterricht	-4
Höllrose Place	-6
Aufstand!	-4
Das Dorf der Spione	-2
Stasiland	0
Terrorstadt	+2
NP-Vollständige Parkhäuser	+4
Krieg (...und keiner geht hin)	+6
Zonen des Stolzes	0
Des Zeitalter des Aquariums	-1

Bezeichnung	Schwingung
Puppenstube	+2
SEELEN-Farm	-3
Wahrheit oder Pflicht	+4
Hamsterröhre	-5
Unreparierbare Maschinen	+6
Sankt Quentin Tarantula	-5
Der Zoo	+4
Die Inquisition	-3
Beschwerdeabteilungen	+2
Die Schwarzwaldklinik	-1
Die Klapsmühle	0
Zonen der Allgemeinen Sünden	0
Inseln der kläffenden Hunde	+2
Fleischfressende Bestien	0
Zahn oder Liebe	-1
Die Kreidetafel	-2
Die Spitze Ihrer Zunge	-1
Fleischfressende Pflanzen	0
Die böse Kirmes	+2
Die Mittelstufe	+3

Bezeichnung	Schwingung
Grobe Justizirrtümer	+4
Camp Hackfleisch	+3
Fleischzerkleinerungs-Maschinen	+2
Wie ein Gruftie...	+1
Telepathie-Türme	0
New Age-Höllen	-1
Eigentumswohnungen der zerbrochenen Spiegel	-2
Die Todernsten Höhlen	-3
Riddle Me This	-4
Infernalische Institute für Ironie	+6
Furcht GmbH	0
Die Welt des Schmerzes	-6

TOPIEN

Bezeichnung	Schwingung	Ausdehnung
Die 100.000 Pfennig Pyramide	+5	5
Türme der unglücklichen Mißtritte	-5	5
Bahb's Kristallene Städte	+6	6
Kneifzangen-Paläste	-6	6
Stecknadel City	+7	7

Bezeichnung	Schwingung	Ausdehnung
Beinahe Unbeschränkte Sphären der Verzweiflung	-7	7
Wolkenschlösser	+8	8
Eye Scream-Städte	-8	8

SPEZIELLE GEBÄUDE

Bezeichnung	Schwingung	Ausdehnung
Das Sehkraft-verstärkungsdings	+10	10
Das Gehörverbesserungs-embophon	+12	12
Der Himmelsduft-Atomisierer	+14	14
Das Kremige Karamelschloß	+16	16
Der Flauschige Behaglich-keitsspender	+18	18
Die Häßlichkeitsmaschine	-10	10
Die Murksmäßige Mißklang-Maschine	-12	12
Die Fantastisch-Faulige Furz-Fabrik	14	14
Der Widerlichkeitsurquell	-16	16
Das Tastsinn-Herabsetzungs-Dingsbums	-18	18

BANKEN

Beschreibung	Größe
Das fliegende Sparschwein	1 x 1
Das höllische Warzensparschwein	1 x 1
Spar- und Darlehenskasse des ewigen Vertrauens	2 x 2
Höllenfeuer und Verdammnis Spar- und Darlehenskasse	2 x 2

HASSKUPPELN UND LIEBESDOME

Bezeichnung	Schwingung	Ausdehnung	Größe
Liebesdome — Lincoln Division	+16	16	5 x 5
Haßkuppeln — Sh'Elm Division	-16	16	5 x 5
Liebesdome — Kirby Division	+24	24	6 x 6
Haßkuppeln — B'Nuchana Division	24	24	6 x 6
Liebesdome — Lennon Division	+32	32	7 x 7
Haßkuppeln — R'Dee Division	-32	32	7 x 7

TORE

Bezeichnung	Schwingung	Ausdehnung	Größe
Himmelstor — Dante Klasse	-4	2	3 x 3
Höllentor — Milton Klasse	+4	2	3 x 3

Bezeichnung	Schwingung	Ausdehnung	Größe
Himmelstor — Pearl Klasse	-8	4	3 x 3
Höllentor — Belial Klasse	+8	4	3 x 3
Himmelstor — Thron Klasse	-12	6	4 x 4
Höllentor — Obsidianus Klasse	+12	6	4 x 4
Himmelstor — Prophezeiungs-Klasse	-16	8	4 x 4
Höllentor — Apokalypse Klasse	+16	8	4 x 4

HÄFEN

Bezeichnung	Schwingung	Ausdehnung	Größe
Himmlischer Hafen — Earhart Klasse	+3	3	3 x 3
Höllischer Hafen — Copperfield Klasse	-3	3	3 x 3
Himmlischer Hafen — Morrison Klasse	+6	6	3 x 3
Höllischer Hafen — Bono Klasse	-6	6	3 x 3
Himmlischer Hafen — Kaufman Klasse	+9	9	4 x 4
Höllischer Hafen — Ezsterhaus Klasse	-9	9	4 x 4

3: KALKULATIONEN UND FORMELN

FORMEL DER SEELEN-RATE

Mit der durchschnittlichen Effizienz ist die durchschnittliche Effizienz pro Belohnungs-/Bestrafungsgebäude gemeint. Die durchschnittliche Effizienz beträgt theoretisch zwischen null (im Falle, daß alle Belohnungen/ Bestrafungen kümmerliche 1x1-Flächen mit schlechten Laufdistanzen und Wolken von schädlichen Schwingungen wären) und 240 (im Falle, daß alle Belohnungen/Bestrafungen Allgemeine 4x4-Flächen mit astreinen Laufdistanzen und coolen Schwingungen wären). Wie man auf dem Diagramm erkennen kann, erreicht die durchschnittliche Effizienz hier einen Maximalwert von 128 und einen mittleren Wert von 28. Wenn Sie die Schlechten Dinge abschalten, wird die SEELEN-Rate halbiert.



VERHÄLTNIS ZWISCHEN DER KAPAZITÄT DER FLÄCHEN UND DER SEELEN-BEVÖLKERUNG

Wie man anhand der untenstehenden Tabelle erkennen kann, steigen die Aufnahmekapazitäten der Belohnungen und Bestrafungen im Laufe des Spiels langsam an. Sie beginnen bei etwa fünf Prozent der Normalkapazität und erreichen 500 Prozent. Die gesamte SEELEN-Bevölkerung eines Reiches bestimmt den Faktor der Aufnahmekapazitäten der Flächen in diesem Reich. Hier die Werte im einzelnen:

Anzahl der SEELEN	Prozent der Normalkapazität
< 10.000	5
10.000-999.999	5-50 (linear)
1.000.000-9.999.999	50-100
10.000.000-99.999.999	100-250
100.000.000-999.999.999	250-500
≥1 Milliarde	500

WAHRSCHEINLICHKEIT DER FLÄCHENWEITERENTWICKLUNG

Wenn ein Flächenstück unbebaut ist und bevölkert wird, wird es sich auf jeden Fall weiterentwickeln. Ist dies nicht der Fall, wird berücksichtigt, wie bebaut das Flächenstück ist (0-100 Prozent). Ist die Bebauungsrate größer oder gleich einer Zufallszahl zwischen 50 und 100 (das heißt, daß sich Flächen erst entwickeln, wenn ihre Bebauung wenigstens 50 Prozent beträgt), wird sie versuchen, sich weiterzuenwickeln. Das garantiert aber noch keine Veränderung - wenn die Effizienz einer Struktur dem Flächenstück angemessen ist, könnte es sich weiter- oder zurückentwickeln, oder Glück haben und da stehen bleiben, wo sie ist.

FORMEL DER EFFIZIENZ

Effizienz = f, beträgt zwischen 0 und 15

f = (d+i+b+u)

d = Distanz, die eine SEELE zu diesem Gebäude zurücklegen muß
- > 128 Schritte = 3 Punkte
- >= 64 Schritte = 2 Punkte
- ≥ 32 Schritte = 1 Punkt
- darunter= 0 Punkte

i = Einfluß der Umgebung
von -16 bis +16
geteilt durch 4 ergibt
-4 bis +4

b = Wert der Balance (1 bis 6)
basiert auf der Einstellung des Verhältnisses zwischen Forschung und Entwicklung

u = Umgebung
2x (Größe des Flächenstücks +1)
3: genau die gleiche Größe
1: gleiche Art der Sünde

Folgendes geschieht mit jeder Struktur einmal im Jahr: wenn eine Fläche zu 50 Prozent bevölkert ist, beginnt sie sich weiterentwickeln zu wollen. Es wird dabei eine zufällige Prozentzahl zugrunde gelegt (bei 1x1-Flächen = 1 bis 6 Prozent, bei 2x2-Flächen = 1 bis 60 Prozent). Die Chancen sind 25 Prozent. Niedrigere Ergebnisse bewirken eine Zurückentwicklung in Allgemeine Strukturen. Verlassene Gebäude werden grau und verfallen dann.

Die Effizienz wird wie oben angegeben berechnet, wobei Sie folgendes beachten müssen. Das Straßen-Ergebnis wird im Himmel natürlich umgekehrt. Das Schwingungen-Ergebnis ist eine 5-Bit Kennzahl (-16 bis +16), die durch 4 geteilt wird, und keine 8-Bit Kennzahl. Das Balance-Ergebnis (b) ist ein Wert zwischen 1 und 6 und ein Ausdruck dafür, wie nah am Optimum der Produktions-Schieberegler eingestellt ist. Das Umgebungs-Ergebnis wird unten erklärt.

UMGEBUNG
Das Ergebnis der Umgebung eines bestimmten Flächenstücks wird durch alle Flächenstücke beeinflußt, die um es herum liegen (bei 1x1 sind es 8, bei 2x2 sind es 12, bei 3x3 sind es 16 und bei 4x4 sind es 20). Wenn im Himmel ein angrenzendes Flächenstück eine Belohnung einer unterschiedlichen Tugend ist, werden 3 Punkte addiert. Wenn es dieselbe Tugend ist, aber eine andere Belohnung, wird 1 Punkt addiert. In der Hölle ist es umgekehrt: wenn ein angrenzendes Flächenstück dieselbe Sünde und die gleiche Bestrafung ist, werden 3 Punkte addiert. Wenn es dieselbe Sünde, aber eine andere Bestrafung ist, wird 1 Punkt addiert. Nachdem all diese Punkte der umgebenden Flächenstücke zusammengezählt wurden (die Summe kann 0 bis 60 betragen), wird diese Gesamtzahl geteilt durch 2x(Größe des Flächenstücks+1) und zu einem Wert zwischen 0 und 3 gekürzt, der in das Effizienz-Ergebnis einfließt.

EFFIZIENZ
Wie macht man nun aus der errechneten Zahl eine Gradangabe in Form eines Buchstabens? Es ist ganz einfach:

0: F-	6: C-	12: A-
1: F	7: C	13: A
2: F+	8: C+	14: A+
3: D-	9: B-	15: A++
4: D	10: B	
5: D+	11: B+	

KREDITRÜCKZAHLUNG
Im Himmel werden Kredite mit einer Laufzeit von 100 Jahren vergeben, bei einem jährlichen Zinssatz zwischen 0,1 bis 2,0 Prozent. Der Zinssatz wächst mit der Anzahl der von Ihnen aufgenommenen Kredite. Da es sich um den Himmel handelt, werden Schuldscheine auf die Kredite vergeben, aber das kann eine windige Angelegenheit sein.
In der Hölle werden Kredite ohne Zinssatz vergeben, wobei allerdings SEELEN als Bürgschaft genommen werden. Wenn Sie einen Kredit der Hölle nicht innerhalb von 100 Jahren zurückgezahlt haben, werden die Einnahmen für eine Zahl neu ankommender SEELEN gepfändet (10 bis 200% der Kreditsumme, abhängig von der Anzahl der von Ihnen aufgenommenen Kredite), bis Sie das Geld zurückgezahlt haben.

ABSAUGER
Ist es von Nutzen, mehr als einen Absauger zu haben? Gibt es verschiedene Stufen der Kraftversorgung? Solange alles aufgeladen ist, hat es keinen besonderen Sinn, zusätzliche Absauger zu bauen. Flächenstücke sind entweder mit Kraft versorgt oder nicht.

VERKEHR UND STRASSENINSTANDHALTUNG
Jedes Stück einer Straße merkt sich, wie viele SEELEN im vergangenen Jahr auf ihm gelaufen sind. Nennen wir die Zahl L. Unten sehen Sie die Formel für den Betrag an Himmelspfennigen (H), der für jedes Straßenstück aufgewendet werden muß:

H = (4^(L log 10-1))

Anders ausgedrückt, wenn L < 10, dann H = 1. Wenn L zwischen 10 und 99 liegt, dann ist H = 4. Wenn L zwischen 100 und 999 liegt, dann ist H = 16. Liegt L zwischen 1000 und 9999, dann ist H = 64. Wenn innerhalb eines Jahres 1 Milliarde SEELEN auf einem Straßenstück liefen, würden die Instandhaltungskosten für dieses Straßenstück 4^9 (262.144) Himmelspfennige betragen.

GESAMTSCHLAUHEITS-EINSTUFUNG

Gesamtschlauheit = ((V+S+H+E-L) x F) / 32, wobei

V = gesamte VERSCHIEDENHEIT des Lebens nach dem Tod. Es ist eine Zahl, die angibt, wie viele verschiedene Strukturen Sie gebaut haben. Es ist die „Geheimzutat" der Gesamtschlauheit. Größere Strukturen werden gewichtet, so daß das Gesamtergebnis der Verschiedenheit den Wert 1780 erreichen kann.
S = Gesamtanzahl an SEELEN im Leben nach dem Tod
H = Gesamtsumme an Himmelspfennigen, die Sie momentan haben
E = Gesamtanzahl an EMBOS auf dem Planeten

V, S, H und E werden gewichtet, so daß jeder Faktor gleichen Einfluß nehmen kann.

L = Maßzahl an Verlorenen SEELEN, die abgezogen wird. Grob ausgedrückt ist es die Anzahl der im letzten Jahr verlorenen SEELEN geteilt durch die Gesamtanzahl an SEELEN. Grundsätzlich ist die Zahl größer, je höher der Prozentanteil an Verlorenen SEELEN im vergangenen Jahr war. Dieser Wert wird gewichtet, so daß er ungefähr den gleichen Einfluß hat wie V, S, H und E.
F = Durchschnittliche EFFIZIENZ der Schicksalsflächen. Dieser Wert könnte theoretisch bis 240 reichen (im Falle, daß es nur Allgemeine 4x4-Flächen gibt, von denen jedes einzelne Flächenstück maximale Effizienz hätte), aber aus praktischen Zwecken wird der Wert bis 64 begrenzt.

Nach dem Ausrechnen erhält man einen Gesamtschlauheitswert zwischen 0 und der 26. Potenz (etwa 67 Millionen). Die Gesamtschlauheit wird auf dem Diagramm ausgegeben, wobei den verschiedenen Stufen Namen gegeben werden. Die Stufen sind (in aufsteigender Reihenfolge): Ultra Unnormaler, Mega Spinner, Spalter Meister, Aufreiß Könner, Nicht Ätzend, Quasi Geschickt, Para Cool, Omni Hip, Über Sanft, Astreines Früchtchen, Projekt Leiter.

ANHANG: GLOSSAR

AAAJismus
Alles Andere Als Jenseits. Alle AAAJisten sind Verlorene SEELEN, die niemals in das Leben nach dem Tod kommen werden, und daher außerhalb Ihrer Kontrolle liegen. Nicht aus den Augen lassen!

Allgemeine Zonen
Zonen, die durch mehrfarbige Flächen gekennzeichnet sind und für jede Sünde/Tugend benutzt werden, die dort gerade gebraucht wird. In der Regel uneffizient. Müssen für richtige Funktion mit Straßen verbunden sein.

Aria
Eine engelhafte Ratgeberin, die Ihnen den Weg durch das Leben nach dem Tod weist. Sie ist der Gegenpol zu den gemeinen, bösen Ratschlägen Jaspers und hilft Ihnen beim Aufbau des Spiels.

Aufrüstungen
Verbesserung einer bereits bestehenden Struktur, anstelle des Abreißens und Neubaus einer besseren/größeren. Option kann in der Nahansicht gewählt werden.

Aufstände
Passieren, wenn zu viele unbeschäftigte Engel/Dämonen Gebäude des entgegengesetzten Reches besetzen. Zu erkennen an den flammenden Heiligenscheinen über Himmlischen Gebäuden und an goldenen Heiligenscheinen über Höllischen Gebäuden.

Ausbildungszentrum
Ein Gebäude in Himmel oder Hölle, das SEELEN zu Engeln oder Dämonen für Ihre Arbeitskräfte ausbildet. Notwendig, um „eingeborene„ Arbeiter zu bekommen und damit die Arbeitskosten zu reduzieren, wobei solche Arbeitskräfte leider um Längen uneffizienter sind als importierte.

Belohnungen
Schicksale, die man im Himmel vorfindet. Werden als „Bezahlung„ gewährt für ein tugendhaft geführtes Leben.

Bescheidenheit
Eine Tugend, die durch Selbstbeherrschung und Rücksichtnahme charakterisiert ist. Wird durch blaue Flächen gekennzeichnet.

Bevölkerungsmesser
Anzeige unten auf Ihrer Fernbedienung, die die Bevölkerungszahlen des Lebens nach dem Tod und des Planeten anzeigt.

Dämonen
Angestellte der Hölle.

Dämonisch Schnell
Höchstes Spieltempo. Kann über das Global-Menü angewählt werden.

Diagramme
Ein Fenster, das geöffnet werden kann, um Bevölkerung, Effizienz, Kosten etc. anzuzeigen.

Die Hölle friert ein
Eines der Schlechten Dinge, das zufällig in der Hölle entfesselt wird. Wird durch das Tastsinn-Herabsetzungs-Dingsbums bekämpft.

Disco Inferno
Eines der Schlechten Dinge, das zufällig in der Hölle entfesselt wird. Wird durch die Murksmäßige Mißklang-Maschine bekämpft.

Distopia
Büro- und Wohngebäude für die Dämonischen Angestellten der Hölle. Die Zahl der residenten Dämonen und Engel spielt eine wichtige Rolle bei der Effizienz im Vergleich zur Zahl der pendelnden Arbeitskräfte.

Durchschnittlicher EQ/DQ
Engelsquotient/Dämonenquotient. Entspricht grob dem IQ als Maßeinheit für die Effizienz der Angestellten des Lebens nach dem Tod. Reicht von 50 bis 150. Alle importierten Angestellten haben einen EQ/DQ von 100. Der EQ/DQ eingeborener Angestellter hängt von der Einstellung der Selektivität der Ausbildungszentren ab.

Effizienz
Sozusagen das „Ergebnis„, das jedes Flächenstück erzielt. Gibt an, ob sich das Flächenstück weiter- oder zurückentwickelt. Niedrige Werte sind schlecht, hohe Werte gut. Mehrere Faktoren spielen bei der Bestimmung der Effizienz eine Rolle, wie zum Beispiel: Distanz, die eine SEELE zu einer Struktur zurücklegen muß, welche Art von Flächenstück um die Struktur herum sind, wie sorgfältig das Verhältnis zwischen Permanenten und Vorübergehenden SEELEN abgestimmt ist oder die Einflüsse anderer Flächenstücke.

EMBO
Ethisch Mündige Biologische Organismen (ethisch mündig bedeutet in unserem Zusammenhang, daß die Seele ein Alter erreicht hat, bei dem der freie Wille einsetzt oder die Seele alles besser weiß). Sind die empfindsamen Einwohner der Lebens nach dem Tod.

Engel
Angestellte des Himmels.

Felsen, die zu schwer zum Hochheben sind
Liegen in Himmel und Hölle herum. Verbrauchen viel Platz, geben aber Unendlichkeitsaufladung ab.

Fledermäuse der Hölle
Eines der Schlechten Dinge, das zufällig in der Hölle entfesselt wird. Wird durch die Häßlichkeitsmaschine bekämpft.

Fleiß
Eine Tugend, die durch Beständigkeit, Mühe und Verantwortung charakterisiert ist. Wird durch braune Flächen gekennzeichnet.

Fliegende Sparschwein-Banken
Finanzinstitute, die in Himmel und Hölle gebraucht werden, um Himmelspfennige anzusammeln und/oder Himmelspfennige auszuleihen, wobei SEELEN als Bürgschaft genommen werden.

Flüsse
Im Himmel sind sie mit Milch und Honig gefüllt. Zucker, Zimt und allerlei nette Sachen fließen in ihnen durch das Reich, um es zu bereichern und zu beleben. In der Hölle sind sie mit Kotze, Exkrementen, abgeschnitteten Hundeschwänzen, Schneckenschleim und anderen fiesen Dingen gefüllt und machen die Hölle zu einer unerfreulichen Angelegenheit.

Gebäude
Konstruktionen, die gebraucht werden, um SEELEN, Engel und Dämonen unterzubringen, auszubilden, zu bestrafen oder zu belohnen. Entweder Schicksale oder Spezielle Gebäude.

Geburtenrate
Gemeint ist die Zahl der Geburten von EMBOS auf dem Planeten.

Glaubensdiagramm
Eines der verfügbaren Diagramme. Listet die Lehren und Glaubenssysteme der EMBOS auf dem Planeten auf.

Glaubenssystem
Eine Zusammensetzung verschiedener, grundsätzlicher Lehren.

Göttliches Einschreiten
Spielstop (Pause). Kann über das Global-Menü angewählt werden.

Großzügigkeit
Eine Tugend, die durch wohlwollendes Verhalten anderen gegenüber charakterisiert ist. Wird durch gelbe Flächen gekennzeichnet.

Habgier
Eine Sünde, die durch Geiz charakterisiert ist. Wird durch gelbe Flächen gekennzeichnet.

Hafen
Andockstation für die Fährboote, die SEELEN über die Flüsse in Himmel und Hölle bringen. Sind nützlich, da sie zusätzliche SEELEN aufnehmen. Müssen mit einer Straße verbunden sein, um ordentlich zu funktionieren.

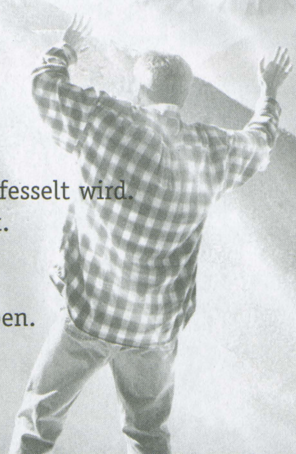
Haßkuppel
Eine selbständige Hölle in Miniaturausführung, die das Infernalische Reich erweitert. Wird von den MDS als Belohnung zur Verfügung gestellt, wenn Ihre Hölle 1 Milliarde SEELEN erreicht.

Hauptansicht
Ansicht, die Ihnen erlaubt, entweder Himmel oder Hölle zu überblicken, oder beide. Sehr nützlich, um Zonen einzuteilen und/oder Strukturen zu manipulieren - kurzum für allgemeine Spielzwecke.

Himmel
Dahin kommen gute SEELEN, wenn sie daran glauben.

Himmlischer Blues
Eines der Schlechten Dinge, das zufällig im Himmel entfesselt wird. Wird durch das Gehörverbesserungsembophon bekämpft.

Hölle
Dahin kommen schlechte SEELEN, wenn sie daran glauben.



Höllenhunde
Mittlere Spielgeschwindigkeit. Kann über das Global-Menü angewählt werden.

HOHOismus
Der Glaube, daß Himmel Oder Hölle Obligatorisch sind, aber nicht beides. HOHOisten werden SEELEN, die nur in den Himmel oder nur in die Hölle kommen, abhängig von ihrem Verhalten zu Lebzeiten.

HUHUismus
Der Glaube, daß die SEELEN Himmel Und Hölle Unterworfen sind. HUHUisten werden SEELEN, die zuerst in die Hölle und dann in den Himmel kommen.

Jasper
Ein dämonischer Ratgeber, der Ihnen den Weg durch das Leben nach dem Tod weist. Er ist der Gegenpol zu den fröhlichen, guten Ratschlägen Arias und hilft Ihnen beim Aufbau Ihres Spiels.

JEFIismus
Jenseits Existiert Für Immer. Der Glaube der EMBOS, daß es keine Wiedergeburt gibt und daß der Aufenthalt einer SEELE eine permanente Situation ist. JEFIisten werden Permanente SEELEN im Leben nach dem Tod.

Karma
Summe aller Handlungen der SEELEN (und der Konsequenzen dieser Handlungen). Bestimmt deren Schicksale, wenn sie wiedergeboren werden. Ist nicht der Überwachung oder Einflußnahme durch den Schöpfer unterworfen.

Karma Portal, Karma Portal-Anker
Portale, die zwischen den beiden Reichen existieren und als Mittelpunkt für SEELEN dienen, die auf dem Weg von der Hölle oder dem Himmel zurück zum Planeten sind. Großer, schwebender Felsen mit einem viereckeigen, purpurnen Lichtschein und einem gelben, kreisförmigen Loch in der Mitte. Der Karma Portal-Anker ist eine Struktur in Himmel oder Hölle, die in erster Linie als visueller Anhaltspunkt dafür dient, wo man die Karma Strecke zum Karma Stations-Anker entlang legen muß.

Karma Station, Karma Stations-Anker
Eine Konstruktion in der Mitte zwischen Himmel und Hölle , die als Absprungpunkt dient. SEELEN reisen von einem Karma Stations-Anker hierhin (den der Spieler gebaut hat und der durch eine Straße mit Strukturen und durch Karma Strecke mit dem Karma Portal verbunden sein muß).

Karma Strecken, Karma Strecken-Anker
Strecke, die benutzt wird, um SEELEN von den Karma Stationen zu den Karma Portalen zu befördern. Die Karma Strecken schweben zwischen den beiden Reichen. Ihre Schatten fallen auf beide Reiche, wo sie von den Karma Strecken-Ankern am Platz gehalten werden. Karma Strecken-Anker sind die kleinen Säulen, die in den Ecken des Schattens der Karma Strecken erscheinen.

Kartenansicht
Ansicht, die individuelle Karten der beiden Reiche zur Verfügung stellt, die grafisch Effizienz, Verkehr, Bevölkerung, Bevölkerungsverhältnis, Einflüsse, Zonenarten, Karma Streckeninformationen, und Unendlichkeitsaufladung darstellt.

Keuschheit
Eine Tugend, die durch Reinheit des Benehmens charakterisiert ist. Wird durch lilafarbene Flächen gekennzeichnet.

Kraftfluß
Tritt ein, wenn Schicksalsstrukturen mit einem Absauger verbunden werden.

Leben nach dem Tod
Das, was nach dem Tod auf Sie zukommen wird. Die Verbindung der Reiche mit dem Planeten, die das Spiel ausmacht.

Lehre
Ein individueller Glaubensgrundsatz, der Bestandteil eines Glaubenssystems ist.

Liebesdom
Ein komplett selbständiger Himmel in Miniaturausführung, der große Mengen von SEELEN für den Schöpfer verarbeitet und keinerlei Wartung braucht. Wird von den MDS als Belohnung zur Verfügung gestellt, wenn Ihr Himmel 1 Milliarde SEELEN erreicht.

Limbostrukturen
Etablissements, die entweder im Himmel oder in der Hölle als „Überlaufschutz„ dienen. Sie haben einen begrenzten Vorrat an Bier, der den SEELEN serviert wird und zerstören sich selbst, wenn dieser Vorrat verbraucht ist.

Lust
Eine Sünde, die durch intensive, ungezügelte sexuelle Impulse charakterisiert ist. Wird durch lilafarbene Flächen gekennzeichnet.

Macromanager
Ein Werkzeug, das auf der Fernbedienung enthalten ist. Man kann damit Kontrolle auf gesamte Abschnitte oder auf gewünschte Arten von Flächen ausüben.

Mächte des Seins (MDS)
Ihre Göttlichen Aufpasser. Die allwissende, omnipräsente Macht hinter den Kulissen.

Mäßigkeit
Eine Tugend, die durch Selbstbeherrschung charakterisiert ist. Wird durch orangefarbene Flächen gekennzeichnet.

Maßlosigkeit
Eine Sünde, die durch übermäßige Genußsucht charakterisiert ist. Wird durch orangefarbene Flächen gekennzeichnet.

Nahansicht
Ansicht, mit der der Spieler Zustände und Bevölkerung einzelner Strukturen betrachten kann sowie Ressourcen, die die Bevölkerung in der Struktur beeinflussen, manipulieren kann.

Neid
Eine Sünde, die durch Mißgunst und Haß anderen gegenüber aufgrund des Besitzwunsches derer Eigentümer charakterisiert ist. Wird durch grüne Flächen gekennzeichnet.

Paradiesische Würfel
Eines der Schlechten Dinge, das zufällig im Himmel entfesselt wird. Wird durch den Flauschigen Behaglichkeitsspender bekämpft.

Paradiesvögel
Eines der Schlechten Dinge, das zufällig im Himmel entfesselt wird. Wird durch das Sehkraftverstärkungsdings bekämpft.

Personaldiagramm
Eines der verfügbaren Diagramme. Stellt die Arbeitskräfte des Himmels und der Hölle dar, ihre Aufteilung über das Leben nach dem Tod, die insgesamt anfallenden Kosten sowie die Verhältnisse Resident zu Pendelnd und Importiert zu Pendelnd.

PESSismus
Peinigungen Erwarten Sämtliche SEELEN. PESSisten kommen nur in die Hölle.

Planet
Ort, über den Sie die Verfügungsgewalt haben. Rundes, blaues, rotierendes Ding zwischen den beiden Reichen, Heimat Ihrer EMBOS.

Ragnarock ´n´ Roll
Beendigung des Lebens nach dem Tod, verursacht durch zu viele nichtbeschäftigte Arbeiter, die Amok laufen. Wenn es passiert, können Sie nach Hause gehen.

RALFismus
Reinkarnation Als Logische Folge. RALFisten (das Gegenteil der JEFIisten) glauben an die Wiedergeburt. RALFisten dienen ihre Zeit in Himmel und Hölle ab und kehren dann zum Planeten zurück.

Ratgeber
Jasper und Aria. Dämonischer/engelhafter Ratgeber, die Sie durch das Leben nach dem Tod führen.

Richtungspfeile
Schaltflächen auf der Fernbedienung, mit denen Sie das Spielfeld nach Norden, Süden, Westen oder Osten bewegen können.

Schöpfer
Sie, der kosmische Manager beider Reiche des Jenseits.

SEELE
Selbständig Erneuernde Ewige Lebens-Energie. Die geistige Essenz oder Lebenskraft der EMBOS, die das Leben nach dem Tod bewohnt.

SEELEN-Ansicht
Modus der Ansicht des Lebens nach dem Tod, der Ihnen erlaubt, Erscheinung und Historie individueller SEELEN anzusehen und sie zu einem begrenzten Grad auf ihrem Weg zu verfolgen, während sie sich durch die Reiche bewegen.

Spezielle Gebäude
Gebäude, die der Schöpfer als Belohnung für erreichte Bevölkerungszahlen erhält.

Spielstände
Vorige Afterlife-Sessions, die durch Anklicken von „Spiel speichern„ gesichert wurden. Werden durch Anklicken von „Spiel laden„ aufgerufen.

Stolz
Eine Sünde, die durch Eingebildetheit und Überheblichkeit charakterisiert ist. Wird durch blaue Flächen gekennzeichnet.

Straßen
Wege, die SEELEN benutzen, um von einem Schicksal zu einem anderen und/oder von einem Tor zu einem Schicksal zu kommen, zu Ausbildungszentren, zu den Karma Stationen oder umgekehrt. Werden außerdem zur Weiterleitung der Unendlichkeitsaufladung gebraucht.

SUBSismus
SEELEN Unterliegen Bestimmten Schicksalen. SUBSisten glauben, daß sie nur zu einem Schicksal reisen werden. SUBSisten sind Permanente Einwohner ihres Schicksals, außer sie glauben außerdem an die Wiedergeburt.

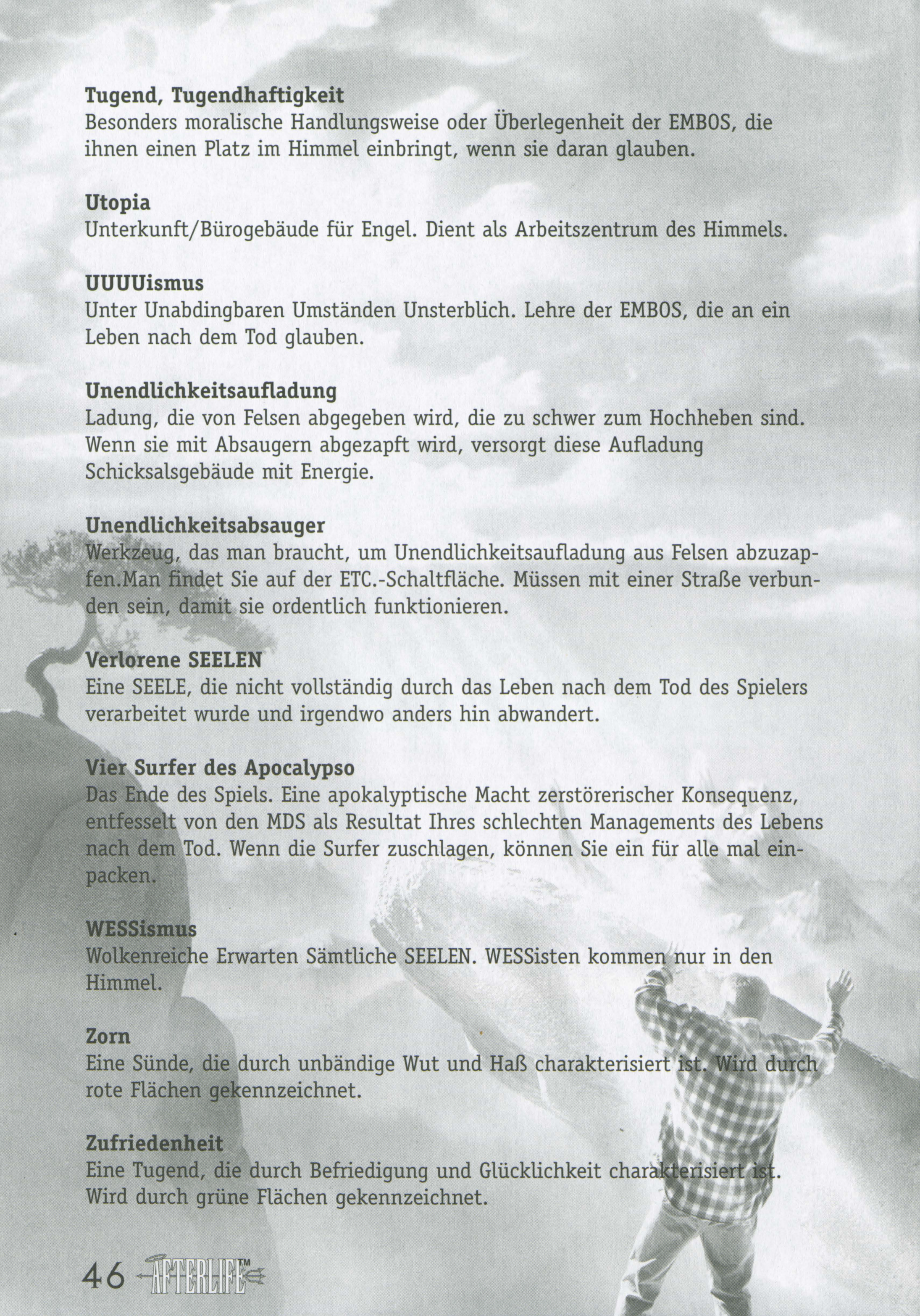
Sünde
Handlung oder Glaube, wodurch EMBOS zur Hölle geschickt werden - wenn sie daran glauben.

SUMSismus
SEELEN Unterliegen Mehreren Schicksalen. SUMSisten glauben, daß sie zu mehr als nur einem Schicksal reisen werden. Sie sind Vorübergehende Einwohner, bis sie endlich ihr letztes Schicksal erreichen.

Tödliche Schufterei
Langsamstes Spieltempo. Kann über das Global-Menü angewählt werden.

Tor
Eine Pforte, durch die die SEELEN das Leben nach dem Tod von ihrem Planeten aus betreten. Jede das Tor passierende SEELE bringt dem Schöpfer eine gewisse Anzahl von Himmelspfennigen, ein Einkommen auf Basis der SEELEN-Rate. Tore müssen ordentlich mit Straßen verbunden sein, um richtig zu funktionieren.

Trägheit
Eine Sünde, die durch außerordentliche Faulheit charakterisiert ist. Wird durch braune Flächen gekennzeichnet.



Tugend, Tugendhaftigkeit
Besonders moralische Handlungsweise oder Überlegenheit der EMBOS, die ihnen einen Platz im Himmel einbringt, wenn sie daran glauben.

Utopia
Unterkunft/Bürogebäude für Engel. Dient als Arbeitszentrum des Himmels.

UUUUismus
Unter Unabdingbaren Umständen Unsterblich. Lehre der EMBOS, die an ein Leben nach dem Tod glauben.

Unendlichkeitsaufladung
Ladung, die von Felsen abgegeben wird, die zu schwer zum Hochheben sind. Wenn sie mit Absaugern abgezapft wird, versorgt diese Aufladung Schicksalsgebäude mit Energie.

Unendlichkeitsabsauger
Werkzeug, das man braucht, um Unendlichkeitsaufladung aus Felsen abzuzapfen.Man findet Sie auf der ETC.-Schaltfläche. Müssen mit einer Straße verbunden sein, damit sie ordentlich funktionieren.

Verlorene SEELEN
Eine SEELE, die nicht vollständig durch das Leben nach dem Tod des Spielers verarbeitet wurde und irgendwo anders hin abwandert.

Vier Surfer des Apocalypso
Das Ende des Spiels. Eine apokalyptische Macht zerstörerischer Konsequenz, entfesselt von den MDS als Resultat Ihres schlechten Managements des Lebens nach dem Tod. Wenn die Surfer zuschlagen, können Sie ein für alle mal einpacken.

WESSismus
Wolkenreiche Erwarten Sämtliche SEELEN. WESSisten kommen nur in den Himmel.

Zorn
Eine Sünde, die durch unbändige Wut und Haß charakterisiert ist. Wird durch rote Flächen gekennzeichnet.

Zufriedenheit
Eine Tugend, die durch Befriedigung und Glücklichkeit charakterisiert ist. Wird durch grüne Flächen gekennzeichnet.

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Sollten Sie technische Probleme mit Afterlife haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst. Telefon: 0 21 31 - 965 110 (montags bis freitags 8.30 - 15.00 Uhr).

HOTLINE
Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht unsere Hotline zur Verfügung: montags, mittwochs und freitags von 15.00 - 18.00 Uhr.
Telefon: 0 21 31 - 965 111. Bitte haben Sie etwas Geduld.

E-mail oder Modem
Wenn Sie im Besitz eines Modems sind, können Sie Ihre Anfrage auch an unsere Mailbox schicken. Die Nummer ist 0 21 31 - 96 52 22.
Sie können uns natürlich auch eine E-mail schicken. Unser Internet-Account lautet: support@softgold. com

BESTELLSERVICE
Wenn Sie sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette interessieren, können Sie diese direkt bei unserem Bestellservice telefonisch anfordern. Sie erreichen unseren Bestellservice montags bis freitags von 8.30 bis 15.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31 - 965 113.







